

SKRIPSI

**BELAJAR MENGENAL AKSARA LAMPUNG UNTUK
ANAK-ANAK BERBASIS ANDROID**

**LEARN TO RECOGNIZE LAMPUNG CHARACTER ANDROID-
BASED FOR CHILDREN**



MUHAMMAD QADAFI

125610045

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AKAKOM
YOGYAKARTA**

2019

SKRIPSI

BELAJAR MENGENAL AKSARA LAMPUNG UNTUK ANAK-ANAK BERBASIS ANDROID

LEARN TO RECOGNIZE LAMPUNG CHARACTER ANDROID-BASED FOR CHILDREN

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi jenjang Strata

Satu (S-1)

Program Studi Sistem Informasi

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer

AKAKOM

YOGYAKARTA

Disusun Oleh :

Nama : Muhammad Qadafi

NIM : 125610045

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AKAKOM
YOGYAKARTA**

2019

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

Belajar Mengenal Aksara Lampung Untuk Anak-Anak Berbasis Android

Telah dipersiapkan dan disusun oleh

NAMA : MUHAMMAD QADAFI

NIM : 125610005

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada Tanggal

Selasa 12 FEBRUARI 2019

Susunan Tim Penguji

Pembimbing/Penguji

Ir. Totok Suprawoto, MM., M.T.

NIP/NPP : 851013

Ketua Penguji

Pulut Suryati, S.Kom., M.Cs.

NIP : 197803152005012002

Anggota

Emy Susanti, S.Kom., M.Cs.

NIP : 197903032005012001

**Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh
gelar Sarjana Komputer**

Tanggal 27 FEB 2019

Ketua Program Studi Sistem Informasi

Deborah Kurniawati, S.Kom., M.Cs.

NIP/NPP/ 051149

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa laporan skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar ahli madya/kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 12 Februari 2019



Muhammad Qadafi

HALAMAN PERSEMBAHAN

Syukur Alhamdulillah Penulis panjatkan kehadiran Allah Ta'ala karena dengan rahmat, taufik, hidayah dan ilmunya Penulis dapat menyelesaikan karya tulis ini.

Karya tulis ini ku persembahkan untuk :

Kedua orang tuaku yang memberikan kasih sayang dan pengorbanan yang begitu besar, mendidik dengan sabar dan tak pernah berhenti mendoakan, ku tau disetiap aku merasa beruntung di situlah doa orang tuaku dikabulkan oleh Allah.

Kakakku tersayang Dewi dan Indra

Untuk keluarga besar di Lampung manise tanah lado,
Saudara Seperjuaangan yang ada di himpunan mahasiswa sistem informasi
Saudara SeperKOPIan yang senantiasa berbagi pahitnya :Sbale124,
C_munk, Dedi pelor, SRT88, Tes01

untuk KELUARGA BESAR HIMPUNAN MAHASISWA JURUSAN
SISTEM INFORMASI yang telah banyak merubahku menjadi lebih baik.

Untuk Ibu Purwanti, ibu Kos terbaik Se Sorowajan Lama,
dan terakhir untuk sahabat dan semua pihak yang namanya tak dapat
tercantum, Semoga Allah Ta'ala Membalas Jasa kalian.

MOTTO

Nikmati Hidup Layaknya KOPI

Walaupun Pahit tapi dapat Dinikmati

Tetap Semangat dan Berstrategi

Yakin usaha Sampai

Dan Jangan Lupa Bahagia

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
KATA PENGANTAR	xiii
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT	xv

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Ruang Lingkup.....	2
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	3
1.6. Sistematika Penulisan	4

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

2.1. Tinjauan Pustaka	6
2.2. Dasar Teori.....	9
2.2.1. Pembelajaran	9
2.2.2. Aksara Lampung	9
2.2.3. Adobe Flash CS	13

2.2.4. Adobe Flash CS6	14
2.2.5. Action Script	15
2.2.6. Android	15

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1. Gambaran Umum	17
3.2. Analisis Sistem.....	17
3.2.1. Analisis Kebutuhan	18
3.2.1.1. Kebutuhan Perangkat Keras	18
3.2.1.2. Kebutuhan Perangkat Lunak	19
3.3. Perancangan Sistem	20
3.3.1. Diagram HIPO.....	21
3.3.2. Perancangan Use Case Diagram.....	22
3.3.3. Perancangan Activity Diagram	24
3.3.4. Perancangan Class Diagram.....	26
3.3.5. Perancangan Sequence Diagram	27
3.3.6. Perancangan Antar Muka	29

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

4.1. Implementasi Sistem	34
4.1.1. Implementasi dan Pembahasan Program	34
4.1.1.1. Implementasi Splash Screen	34
4.1.1.2. Implementasi Menu Home	35
4.1.1.3. Implementasi Menu Pengenalan	36
4.1.1.4. Implementasi Menu Drag & Drop	37
4.1.1.5. Implementasi Menu <i>Quiz</i>	37
4.1.2. Proses Publish ke Apk.....	40
4.2. Pengujian Aplikasi	42
4.2.1. BlackBox.....	42

4.3.	Pengujian Aplikasi Pengguna	45
4.4.	Manual Program.....	46
4.5.	Intalasi Program	48

BAB 5 PENUTUP

5.1.	Kesimpulan	51
5.2.	Saran.....	51

DAFTAR PUSTAKA	53
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 kelabai surat (Huruf Induk)	11
Gambar 2.2 Anak Huruf di atas	12
Gambar 2.3 Anak Huruf disamping	12
Gambar 2.4 Anak surat Huruf di bawah	13
Gambar 2.5 Angka aksara Lampung	13
Gambar 2.6 Siklus Hidup activity	15
Gambar 3.1 Diagram Hipo Aplikasi aksara	21
Gambar 3.2 Usecase Aplikasi Aksara lampung	22
Gambar 3.3 Diagram activity menu utama	24
Gambar 3.4 activity diagram menu pengenalan	24
Gambar 3.5 activity diagram menu quiz	22
Gambar 3.6 class diagram aplikasi aksara	24
Gambar 3.7 Squence diagram pengenalan	27
Gambar 3.8 Squence diagram drag&drop	28
Gambar 3.9 Squence diagram quiz	29
Gambar 3.10 Rancangan halaman slapsh screen	30
Gambar 3.11 Rancangan halaman menu utama	31
Gambar 3.12 Rancangan halaman menu Mengenal	32
Gambar 3.13 Rancangan halaman menulis	33
Gambar 4.1 Implementasi Halaman Splash Screen	34

Gambar 4.2 Implementasi Halaman Beranda	35
Gambar 4.3 Script Halaman Beranda.....	36
Gambar 4.4 Implementasi menu pengenalan	37
Gambar 4.5 Script menu pengenalan	37
Gambar 4.6 implementasi menu drag&drop	38
Gambar 4.7 script menu drag&drop.....	38
Gambar 4.8 Implementasi menu quiz	39
Gambar 4.9 Implementasi menu soal.....	39
Gambar 4.10 Script menu soal	40
Gambar 4.11 Proses build	40
Gambar 4.12 Proses penamaan aplikasi.....	41
Gambar 4.13 Proses selesai.....	41
Gambar 4.14 14 Menu Beranda	46
Gambar 4.15 Tampilan pegenalan	46
Gambar 4.16 Tampilan menulis.....	47
Gambar 4.17 Tampilan pilih jawaban.....	47
Gambar 4.18 Tampilan Nilai.....	48
Gambar 4.19 Tampilan keluar.....	48
Gambar 4.20 Tampilan Instalasi 1	49
Gambar 4.21 Tampilan Instalasi 2	49
Gambar 4.22 Tampilan Instalasi 3	50
Gambar 4.23 Tampilan Instalasi 4	50

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Tabel Perbandingan Dengan Penelitian Sebelumnya	7
Tabel 3.1 daftar aktor goal	22
Tabel 3.2 use case deskripsi	23
Tabel 4.1 HasilTest Pengujian Aplikasi.....	42

KATA PENGANTAR

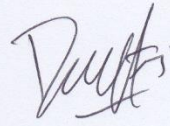
Alhamdulillah, segala puji bagi Allah Ta'ala atas rahmat. Taufik, hidayah dan ilmunya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Belajar mengenal aksara Lampung untuk anak-anak berbasis android” ini. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Ir. Totok Suprawoto, M.M., M.T. Selaku ketua sekolah tinggi manajemen informatika dan komputer AKAKOM YOGYAKARTA.
2. Ibu Deborah Kurniawati, S.Kom., M.Cs. Selaku Ketua Prodi Sistem Informasi STMIK AKAKOM YOGYAKARTA.
3. Bapak Ir. Totok Suprawoto, M.M., M.T. Selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dalam menyelesaikan tugas akhir.
4. Ibu Pulut Suryati, S.Kom., M.Cs. Selaku ketua penguji.
5. Ibu Emy Susanti, S.Kom., M.Cs. Selaku dosen penguji.
6. Seluruh dosen dan karyawan STMIK AKAKOM YOGYAKARTA.
7. Kedua orang tua yang senantiasa mendoakan keberhasilan anaknya.
8. Teman-teman seperjuangan yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, terimakasih atas dukungannya.

Penulis menyadari bahwa di dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangatlah diharapkan guna menambah wawasan dan pengembangan ilmu yang telah penulis peroleh selama ini.

Akhir kata penulis berharap semoga karya tulis ini bermanfaat dan memenuhi fungsinya dalam rangka menambah dan memperluas wawasan bagi penulis khususnya pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 12 Februari 2019

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Duyti' or similar, written in a cursive style.

Penulis

ABSTRAK

Android sebagai sistem operasi berbasis *linux* yang dapat digunakan di berbagai perangkat *mobile*. Android memiliki tujuan utama untuk memajukan inovasi piranti telepon bergerak agar pengguna mampu mengeksplorasi kemampuan dan menambah pengalaman lebih dibandingkan dengan platform *mobile* lainnya. Hingga saat ini android terus berkembang baik secara sistem maupun aplikasinya. Aksara Lampung mulai terabaikan penggunaanya, karena masyarakatnya sendiri telah menggunakan huruf baku Indonesia dalam kehidupannya sehari-hari. Demikian juga penggunaanya dalam proses pembelajaran aksara Lampung di sekolah. Saat ini pembelajaran disekolah hanya sampai di kelas 6 Sekolah Dasar. Demi menambah dan memperkuat penulisan aksara Lampung, media pembelajaran sangatlah diperlukan. Seiring berkembangnya teknologi pada telepon genggam maka media pembelajaran bisa memanfaatkan suatu perangkat. Tujuan penelitian ini untuk mempermudah anak-anak belajar huruf aksara Lampung.

Dalam pembangunan aplikasi ini, menggunakan pemrograman Java dengan teknologi android. Dimana android merupakan sebuah sistem operasi *Smartphone* yang bersifat *open source*. Pada pengembangan aplikasi ini menggunakan android versi 5.0 (*Lollipop*). Aplikasi ini juga hanya digunakan pengguna Android *Lollipop* 5.0 dan versi selanjutnya.

Setelah dilakukan analisis dan pengujian terhadap “Aplikasi belajar mengenal aksara Lampung untuk anak-anak berbasis android”, dapat disimpulkan bahwa aplikasi yang dibuat mampu mempermudah pengguna untuk belajar mengenal penulisan aksara Lampung serta pelafalan huruf induk, anak huruf, dan angka.

Kata kunci : *Android, Aksara Lampung, Bahasa Aksara, SmartPhone.*

ABSTRACT

Android as a Linux-based operating system that can be used on various mobile devices. Android has the main goal to advance mobile phone device innovations so that users are able to explore capabilities and add more experience compared to other mobile platforms. Until now, Android continues to grow, both on a system and application. The script of Lampung has been neglected, because the people themselves have used Indonesian standard letters in their daily lives. Likewise its use in the process of learning Lampung characters in school. At present school learning only reaches the 6th grade of elementary school. In order to add and strengthen the writing of Lampung script, learning media is very necessary. As technology develops on mobile phones, learning media can utilize a device. The purpose of this study is to make it easier for children to learn letters from the Lampung alphabet.

In the construction of this application, using Java Programming with Android Technology. Where Android is a Smartphone Operating System that is open source. On the development of this application using Android version 5.0 (Lollipop). This application is also only used by Android users of Lollipop 5.0 and later versions.

After analysis and testing of the Learning Application to Learn Lampung Script For Children Berbasis Android, it can be concluded that the application made is able to facilitate users to learn to recognize the writing of Lampung characters and pronunciation of the main letters, letters, and numbers.

Keywords: *Android, script Lampung, Literary Language , SmartPhone*